

Hésiodova Pandora ako prvá idea fembota?

Zuzana Zelinová

Zuzana Zelinová: Hésiodova Pandora ako prvá idea *fembota*? [Hesiod's Pandora as the first fembot idea?] In: *Ostium*, vol. 20, 2024, no. 1.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Hesiod's Pandora as the first fembot idea?

Main purpose of the paper is to answer the question of whether Hesiod's Pandora in *Theogony* and *Works and Days* represents the first idea of an artificial woman, i.e., a kind of fembot or gynoid, in Western thought. The fulfilment of this aim is depending on answering several sub-questions: 1. to identify what fell within the ideological framework of intelligent technology in ancient Greek thought (especially in the poetic mythological tradition); 2. to answer the question of how Pandora and her artistic representations relate to the Greek custom of *agalmatophilia*; and 3. above all, to indicate what is the difference between the creation of Pandora and the creation of the first humans in ancient mythology. In our inquiry, we will build on the interpretations Adrienne Mayor offers in her famous book *Gods and Robots: Myths, Machines and Ancient Dreams of Technology* (2018), and we will critically contest them.

Keywords: Hesiod, Pandora, *fembot*, sex robots, *agalmatophilia*, artificial intelligence

Výraz *fembot*, alebo aj *gynoid*^[1], sa používa na označenie robota, ktorý má ženský vzhľad. Tento druh robotov zas patrí do širšej kategórie tzv. inteligentných technológií. Tie vo všeobecnosti predstavujú mechanizmy, ktoré dokážu na základe poznatkov vykonávať isté rozhodovacie funkcie, pričom pred ich existenciou si vykonávanie daných funkcií vyžadovalo ľudský zásah. Už podľa názvu je zjavné, že takéto technológie disponujú umelou inteligenciou. Vznik umelej inteligencie sa datuje približne do šesťdesiatych rokov minulého storočia, kedy sa vedcom podarilo vytvoriť prvú inteligenciu mimo ľudského tela^[2]. Niektorí bádatelia dokonca vidia zrod takýchto technológií v novoveku a existujú aj názory, že s ideami o vzniku inteligentných technológií či robotov sa stretávame dokonca už v starogréckych literárnych pamiatkach^[3]. Je zjavné, že robiť priamu úmeru medzi tým, ako vnímame inteligentné technológie teraz a ako o nich uvažovalo pred 2000 rokmi, by mohlo byť vnímané ako anachronizmus. O čom však môžeme hovoriť sú filozofické a konkrétne morálne problémy, ktoré sa v súvislosti s takýmito technológiami ukazovali v minulosti a ktoré sú v istej podobe živé aj dnes, alebo sa vynárajú v tzv. novom šate. V našom príspevku sa budeme morálnym otázkam spojeným s rozvojom takýchto technológií venovať len okrajovo. Naším hlavným cieľom je zodpovedať otázku, či Hésiodova Pandora predstavuje prvú ideu o umelej žene, teda akosi *fembotovi* či *gynoidovi* v západnom myslení. Tento zámer a jeho naplnenie je podmienené zodpovedaním niekoľkých čiastkových cieľov: 1. identifikácia toho, čo spadalo do ideového rámca inteligentných technológií v starogréckom myslení (najmä v básnickej mytologickej tradícii); 2. zodpovedať otázku, ako súvisí Pandora a jej umelecké vyobrazenia s gréckym zvykom *agalmatofiliou*

a 3. predovšetkým uviesť, aký je rozdiel medzi stvorením Pandory a stvorením prvých ľudí v antickej mytológii. Na záver nášho textu sa v krátkosti zameriame na to, aké filozofické problémy plynúce zo stvorenia „umelej ženy“ dominujú v súčasnom filozofickom diskurze. V našom texte budeme vychádzať z interpretácií Adrienne Mayor, ktoré ponúka v diele *Gods and Robots: Myths, Machines and Ancient Dreams of Technology*^[4], pričom s nimi budeme kriticky polemizovať.

Zabávať, slúžiť, uspokojovať

V starogréckej mytológii sú inteligentné technológie, resp. roboti, definované troma základnými úlohami - ich účelom je buď uspokojovať, zabávať alebo slúžiť. Zároveň je pre ne typická opozitná pozícia voči bohom a smrteľníkom. „Spoločným menovateľom mýtických automatov, ktoré mali podobu zvierat alebo *androidov/gynoidov*, ako Talos či Pandora, bolo, že boli ‚stvorené, nie zrodené‘. Antickí héroovia, prišery a dokonca aj nesmrteľní olympskí bohovia predstavovali pravý opak: všetci, podobne ako obyčajní smrteľníci sa ‚narodili a neboli stvorení‘.“^[5] V mytológii mali na starosti pôvod týchto technológií štyri hlavné postavy, ktoré nachádzame prítomné v gréckych, etruských a rímskych príbehoch o stvorení umelého života. Ide o dve božské bytosti - božský kováč Héfaiostos a titán Prométheus - a o pozemských tvorcov - čarodejnicu Médeiu a najväčšieho gréckeho vynálezcu a staviteľa Daidala. V tomto ohľade je zaujímavé, že umelý život v gréckej mytológii dokážu zostrojiť aj smrteľníci a nie len božské bytosti.

Umelá bytosť, ktorá bola stvorená a mala najradikálnejší dopad na ďalšie dejiny ľudstva, je Pandora. Pandora patrí medzi tie „inteligentné technológie“, ktorým by sme mohli prisúdiť predovšetkým úlohu uspokojovať. Príbeh o Pandore nachádzame prvýkrát spomenutý v Hésiodových básňach *Theogónia* a *Práce a dni*. V oboch básňach je Pandora vnímaná ako forma trestu za to, že Prométheus ukradol bohom oheň. V *Theogónii* je uvedená takto:

„Ako odplatu za oheň však pripravil Zeus pre smrteľníkom hneď ďalšie zlo. Na jeho príkaz totiž slávny Héfaiostos krívajúci na obe nohy vyformoval z hliny podobu cudnej panny. Bohyňa Aténa s blýskavými očami ju opásala a odela do striebriстых šiat. Od hlavy smerom nadol mala panna na tele prehodený umelecky vyšívaný závoj, ktorý si pridržovala oboma rukami. Bola to skutočná pastva pre oči! Aténa jej nasadila na hlavu zlatý diadém, ktorý vlastnoručne zhotovil slávny Héfaiostos krívajúci na obe nohy. Bolo to skvostné umelecké dielo, ktorým urobil veľkú radosť otcovi. Umelecky na ňom stvárnil mnoho pozoruhodných výjavov. Hotová pastva pre oči! Na diadém vytepal veľké množstvo divých zvierat a hrozivých príšer, ktoré živí suchá zem i more. Každý z tých tvorov ťa nielen očaril svojím pôvabom, ale priam ohromil úžasom. Veď podoby boli na nerozoznanie od živých, zvuky vydávajúcich bytostí! Keď teda Zeus toto zvrchované dielo krásneho zla (*καλὸν κακὸν*) dokončil - namiesto toho, aby radšej vytvoril zvrchované dielo krásneho dobra - verejne ho predstavil na mieste, kde boli zhromaždení aj iní bohovia a ľudia. Všetci velebili najmä krásu šperkov, ktorými ženu obdarila Aténa s blýskavými očami, ktorá bola dcérou mocného otca. Úžas zachvátil všetkých nesmrteľných bohov i smrteľných ľudí vo chvíli, keď zočili toto dielo zvrchovanej lsti, ktorému žiaden smrteľník nemohol odolať.“^[6]

Aj na základe uvedenej pasáže bádatelia vedú diskusie o Pandorinej povahe. Istá skupina historikov preferuje názor, že Pandora predstavovala božstvo. Druhá skupina v nej vidí niečo, čo by sme súčasným jazykom označili termínom *gynoid* či *fembot*. Prvá pozícia spája Pandoru s chtonickým božstvom totožným alebo podobným bohyni Zeme (Gaia). Toto tvrdenie podporuje archeologický nález, ktorý datujeme približne do roku 470 pred Kr. Ide o vázu, ktorá zobrazuje s veľkou pravdepodobnosťou Pandoru v momente, kedy ju zdobí Aténa a Epimétheus jej upevňuje zlatú čelenku. Napriek tomu, že je identita zobrazovanej scény je jasná, na nádobe sa nachádza nápis *anésidóra* (ἀνησιδώρα), teda tá, ktorá zosiela dary. *Anésidóra* je epiteton, ktoré je tiež charakteristické práve pre bohynie plodnosti a úrody - pre Démétér a Gaiu^[7]. Jeden z ďalších tradičných prívlastkov zemskej bohynie v gréckej literatúre bol *potnia thérón* (πότνια θηρῶν), teda vládkyňa alebo kráľovná divej zvery. Týmto prívlastkom Homér označuje napríklad Artemis^[8] alebo

Hérodotos spomínanú Déméter a Kore[9]. Pandora je - podľa skupiny bádateľov, ktorí malbu na váze čítajú týmto spôsobom - *de facto* tiež takouto kráľovnou, keďže nesie na hlave zlatú korunu, ktorá zobrazuje rôzne podoby divej zvery. Túto myšlienku potvrdzuje aj Trenscényi-Waldapfel, keď uvádza: „Prečo by inak táto zlatá koruna alebo veniec či tiara zdobila hlavu prvej ženy, ak by nebola prvou matkou (*Urmutter*) všetkých smrteľných žien a ich prototypom? (...) Táto ozdoba musela byť výrazným znakom bohyne, ktorá s veľkou pravdepodobnosťou mala úzky vzťah s ríšou zvierat. Všetko toto pripomína istý variant Matky Zeme, blízky Kybelé obklopenej zvieratami, o to viac, že táto mnohosť zvieracej ríše bola konkrétne zvýraznená samotným Hésiodom[10], keď napísal, že na tejto ozdobe hlavy boli znázornené všetky zvieratá „ktoré živí zem a aj more“. Vyživovanie či kŕmenie všetkých tvorov, nie len tých na zemi, ale aj tých v mori, spadá do kompetencie Matky Zeme, živitelky všetkých živých bytostí. O tomto referuje aj orfický zlomok *Orph. Hym.* 27.5-8“[11].

Druhá skupina bádateľov má odlišný názor, avšak tiež vychádza z vyobrazení Pandory na vázach a sochách. Na tzv. Kampánskej váze z 5. storočia pred Kr., ktorej autorstvo sa pripisuje etruským majstrom robiacim kópie gréckych amfor, sa nachádza nasledujúci výjav: Na jednej časti vázy sa nachádza Zeus, ktorý hľadá do Pandorinej nádoby, na druhej časti je do polovice dokončená Pandora a Héfaistos držiaci kladivo. Druhé vyobrazenie na nádobe z roku 450 pred Kr. zas ukazuje Epiméthea s údivom a sexuálnou túžbou (funkcia uspokojovať) hľadajúceho na Pandoru v svadobnom rúchu, pričom drží v ruke opäť spomínané kladivo. Na inej váze od Penthesilejského umelca zas spomínané kladivo držia satyrovia, pričom častým námetom na týchto vyobrazeniach je fakt, že Pandora je vždy len akoby polo-dokončená, resp. zdá sa akoby sa vynárala zo zeme. Na základe tohto spojenia s hlinou by sa mohlo javiť, že ženská figúra predstavuje chtonickú, alebo dokonca podzemnú bohyňu. Avšak Neils[12] poukazuje na fakt, že armáda zasiaty chvojákov kráľa Kadma z gréckej mytológie, ktorých by sme mohli označiť výrazom *automata*, povstala - podobne ako Pandora - zo zeme. To skôr znamená, že zem predstavuje hlavný stavebný materiál ich tela. Zdá sa, že Héfaistos vytváral Pandoru podobným spôsobom, akým Prométheus formoval prvých ľudí z hliny. Otázkou sa stáva, aký je rozdiel medzi formovaním ľudí z hliny a Pandorou? Čo indikuje, že v prvom prípade ide o ľudské bytosti a v druhom o akési *automaton* či moderným jazykom povedané inteligentnú technológiu, *gynoida*?

Príbeh o Pandore ako referencia na grécky fetišizmus

Odpoveď na otázku, ktorú sme si položili na konci predchádzajúcej časti, sa na jednej strane skrýva v samotnom Hésiodovi a v prívlaskoch, ktoré volí na opis tejto bytosti, ale tiež aj vo konkrétnych nuansách umeleckých znázornení Pandory. Jedna z nich sa odvíja od gréckeho fetišistického zvyku menom *agalmatofilia*, teda sexuálna túžba po sochách. Na tento grécky zvyk poukazuje známy príbeh o kráľovi Pygmalionovi[13], ktorý vyrobil krásnu sochu z mramoru a zamiloval sa do nej. Bohyňa lásky Afrodita sochu oživila a vznikla tak žena menom Galateia, s ktorou sa Pygmalion oženil a mal dokonca deti. Okrem tohto mytologického príbehu máme aj historické zmienky od autorov, ktoré potvrdzujú túto praktiku. Zachovali sa nám správy o krásnej soche Afrodity Knidskej, ktorú vysekal známy sochár Praxitelés a ktorú zvykli muži v noci navštevovať za sexuálnym účelom[14]. Rovnako máme list od sofistu Filostrata, ktorý nesie názov *Muž, ktorý sa zamiloval do sochy*[15]. Tento fetišizmus, resp. viera v prítomnosť niečoho ľudského v umelom výtvore, bol teda pre Grékov niečím pomerne prirodzeným a jeho prvé reflexie nachádzame pravdepodobne už v Hésiodových opisoch Pandory. Na jej rôznych výtvarných vyobrazeniach nachádzame motív, ktorý sa spája s fenoménom tzv. archaického úsmevu, ktorý nachádzame na (rovnomenných) archaických mramorových sochách zasadených do bojového prostredia. Tvárová mimika Pandory, ktorá sa nám zachovala vyobrazená na kráteri z roku 460 pred Kr., veľmi pripomína sochu mladej ženy približne z roku 540 pred Kr. oplývajúcu tiež tzv. archaickým úsmevom[16]. V tomto zmysle je potrebné podotknúť, že grimasy, úsmevy či tvárové vyjadrenia emócií na gréckych sochách či vyobrazeniach nenachádzame často. Ešte zvláštnejšie je, že na spomínanej nádobe je táto postava zobrazená spredu a nie - ako bolo tradičné - z boku. Čo značí tento zvláštny úsmev? Na jednej strane by mohol

symbolizovať akúsi ľahkovážnosť, radostné očakávania mladej nevesty či panenskú naivitu, na strane druhej práve spojitosť s archaickými sochami v boji prezrádza hlbší kontext. Ten nám bude zjavnejší, keď si priblížime Hésiodov popis. Bádatelia[17] však poukazujú na fakt, že podobné tvárové mimiky v rámci *fembotov* sa zachovali v umeleckých vyobrazeniach a popkultúre až do modernej doby. V tejto popkultúre sa opäť objavuje analogický úsmev, ktorého účelom je znázorniť akúsi strašidelnú krásu – spomeňme si na sexualizovaného vamp-robotu vo filme *Metropolis* (1927), ktorý so sebou prináša chaos a neporiadok alebo na replikanta Rachel vo filme *Blade Runner* (1982). Feministická autorka Patricia Melzer v monografii *Alien Construction: Science Fiction and Feminist Thought*[18] tvrdí, že postavy *gynoidov* sú zvyčajne navrhnuté ako sexuálne objekty, ktoré nemajú iné využitie ako uspokojovať mužov, tak napríklad *fembot* Eve z filmu *Eve of Destruction* (1991) je doslovnou sex bombou, pretože vo filme je podriadená patriarchálnej autorite a namiesto reprodukčných orgánov má nainštalovanú naozajstnú bombu[19]. Vo všeobecnosti sú roboti so ženským vzhľadom v popkultúre fetišizovaní a sexualizovaní[20]. Často sú im vtlačané vlastnosti, ktoré sú stereotypne spájané so ženským rodom[21] – robotická slúžka Rosie zo seriálu *The Jetsons* má tak napríklad predispozíciu byť až príliš emocionálna a často plakať[22].

Umelecké znázornenia v antike však pravdepodobne reflektujú pôvodné popisy nachádzajúce sa v *Theogónii* a v *Prácach a dňoch*. Hefaistovou úlohou je vytvoriť δόλος. Tento výraz starogrécky slovník Liddle-Scott-Jones prekladá *návnadu, akýkoľvek dôvtip slúžiaci na oklamanie alebo chytenie, pasca, trik, stratégia, prefíkanosť, lesť, zrada* atď. Pre lepšie pochopenie uvedme, že Homér tento výraz používa v súvislosti s trójskym koňom[23]. Pandora je teda istou alternatívou trójskeho koňa, je krásnym zlom (*kalon kakon, καλὸν κακὸν*), skvostným umeleckým dielom[24]. Je stvorená, aby vyvolávala vášeň a prispievala k pôžitku. Príbeh o Pandore, podobne ako príbeh o kráľovi Pygmalionovi, nemá šťastný koniec – pre cyperského kráľa bola jeho socha krajšia než akákoľvek iná žena a nedokázal sa tak zamilovať už do smrteľníčky. Zdá sa, že tento problém sa stáva nadčasový a ukazuje sa aj v súčasnosti, v rámci rôznych sociálnych výskumov mapujúcich duševné zdravie a sexualitu používateľov takýchto zariadení[25].

Zrodené, alebo stvorené?

Ak je podľa Adrienne Mayor rozdiel medzi umelými technológiami a ľuďmi v antickej kultúre daný dichotómiou *stvorené, nie zrodené* vs. *narodené, nie stvorené*, je potrebné ukázať, akým spôsobom grécka mytológia popisuje vznik ľudí. Zodpovedanie tejto otázky je problematické, pretože podobne ako Pandora, tak aj prví ľudia boli stvorení z hlíny. Ak by sme si mysleli, že rozdiel medzi ľuďmi a robotmi v mytológii je daný tým, že *fembot* ako Pandora sa ďalej už nerozmnožuje, nebola by to celkom pravda. Pandora[26] nám opäť v tomto prípade pripomína humanoidnú robotku z *Blade Runnera*, pretože podľa básnika sa z nej zrodilo ďalšie pokolenie žien: „Práve z tejto ženy totiž pochádza celé pokolenie tvorov ženského pohlavia. Z tejto jednej jedinej pochádzajú všetky ostatné.“[27] Spomínaná bádatelka Mayor je vo svojom vymedzení nepresná, pretože aj prví ľudia boli stvorení, avšak toto stvorenie sa v istých aspektoch líši od stvorenia Pandory. Pokiaľ spojíme viaceré antické zdroje[28] dozvieme sa, že Prométheus stvoril ľudí z bahna, resp. hlíny, ktorú zmiešal s vodou alebo slzami. Zeus týmto stvoreniu prostredníctvom vetra vdýchol život[29]. Ovídius uvádza:

„Zatiaľ neexistovalo žiadne zviera schopné vyššieho myslenia, ktoré by vládlo nad ostatnými. Potom sa zrodil ľudský rod. Buď ho boh stvoriteľ (Zeus, resp. Jupiter – dopl. Z. Z.) zasial z toho, čo je božské, alebo práve zrodená zem ešte obsahovala časti nebies, ktoré Prométheus zmiešal so stekajúcimi kvapkami dažďa a vyformoval ich do podoby všeovládajúcich bohov. Kým ostatné zvieratá upierali svoj zrak smerom dole, ľudí zostrojil opačne a prikázal im hľadiť smerom k nemu a tvár mať vzpriamenú smerom k hviezdám. A tak hlina, ktorá bola predtým nevyformovaná, sa zmenila a nadobudla neznámy tvar ľudských bytostí.“[30]

V Ovídiových *Metamorfózach* ľudí definuje ich blízkosť k bohom, resp. k božskému. Boli vytvorení z hlíny, ktorá obsahovala časť nebies, teda priestoru, ktorý obývajú tradične bohovia, a zároveň ich

Prométheus vyformoval, aby svoj zrak k tomu priestoru neustále upierali. Túto prepojenosť s tým, čo je božské, nachádzame aj v iných antických zdrojoch.

Filozof Platón v dialógu *Protagoras*[\[31\]](#) v tomto zmysle píše, že keď Prométheus tvoril živočíchy, tak ľuďom daroval oheň. Ten ukradol bohom a takýmto spôsobom ľudí urobil účastných na božskom údele: „Keď sa však človek stal účastným na božskom údele, predovšetkým pre túto príbuznosť s božstvom, začal jediný zo živočíchov veriť v bohov a starať oltáre a sochy bohov; potom na základe svojej šikovnosti začal artikulovať hlásky a slová a vynachádzal stavbu príbytkov, vyhotovovanie odevu, obuvi, prikrývok a používanie potravín, ktoré prinášala zem.“[\[32\]](#) Mohli by sme povedať, že Platón v tomto kontexte vníma oheň ako element, ktorý súvisí na jednej strane s rozvojom duševných (vznik artikulovanej reči ako dôsledok participácie na božskom[\[33\]](#)), ale aj remeselných schopností. Stvorenie ľudí od stvorenia Pandory odlišuje práve táto vlastnosť. Oheň sa v rámci starogréckej filozofie tradične spája s dušou a s jej vlastnosťami. Spomeňme si napríklad na Hérakleita a jeho učenie o suchej, resp. ohnivej duši, ktorá sa spája s logom, teda s participáciou na svetovom rozume[\[34\]](#).

Ďalším významným rozdielom medzi stvorením Pandory a ľudí, predstavuje povaha ich tvorcov. Pandoru zostrojil boh Héfaiostos a na jej dokončení sa podieľajú aj iní bohovia (por. umelecké zobrazenie, kde jej Aténa nasadzuje členku popísané v predchádzajúcej časti nášho textu), ľudí zostrojil titán Prométheus, ktorý stojí voči olympským bohom hierarchicky nižšie (títo bohovia ho trestajú za jeho činy, majú teda nad ním moc). Rozdiel medzi stvorením umelého a ľudského života v gréckej mytológii je aj numerický. Prométheus tvorí z hliny niekoľko ľudí, Pandora je len jedna. Ďalším rozdiel spočíva v tom, že ľudia nie sú stvorení pre nikoho, Pandora má recipienta, a navyše veľmi špecifického. Pandoru bohovia vytvorili pre Epiméthea. Môžeme sa teda pýtať, ako vyzerá recipient či používateľ *fembota* v gréckej mytológii? V *Theogónii*[\[35\]](#) nachádzame toto meno spojené s prívlastkom *hamartinos* (ἁμαρτινοος), ktorý by sme mohli preložiť ako slabomyselný alebo ten s blúdiacou myslou. Jeho pomalé zmýšľanie potvrdzujú aj verše, ktoré nachádzame v *Prácach a dňoch* a ktoré uvádzajú, že si až priveľmi neskoro spomenul na radu svojho brata, že od bohov nemá prijímať žiadne dary[\[36\]](#). Moderným jazykom by sme Epiméthea označili ako *technosexuála*, teda ako osobu, ktorá je priťahovaná technológiou, ako je napr. *kyborg*, *gynoid*, *android*, robot atď. Prvoplánovo a stereotypne by sme mohli povedať, že tak ako aj v antickej mytológii, tak aj v súčasnosti sú sexuálne roboty určené pre ľudí, ktorí sú v istom slova zmysle menej schopní presadiť sa v spoločnosti – či už ide o hendikepovaných alebo starých ľudí (už Epimétheus predstavuje príklad takejto osoby, je akýmsi opakom svojho výnimočného brata, teda je obmedzený, slabomyselný). Aj prostredníctvom starogréckeho Epiméthea sa tak pred nami otvára otázka, či sú sexuálne roboty atraktívne aj pre bežných ľudí, ktorí sa vedia zaradiť do spoločnosti, nie sú fyzicky ani mentálne diskvalifikovaní, prípadne netrpia žiadnou sexuálnou deviáciou. Ďalším významným rozdielom medzi stvorením ľudí a stvorením Pandory spočíva v pohlaví daných objektov. V mýte o Prométheovom stvorení ľudí z hliny nevystupuje do popredia pohlavie stvorených bytostí, v mýte o Pandore je dominantou vlastnosťou jej ženstvo[\[37\]](#). Ako sme naznačili v predchádzajúcich častiach nášho textu ruka v ruke s *fembotmi* ide ich prehnaná sexualizácia v spoločnosti a v pop-kultúre ako takej. S tým súvisí aj zväčša ich hlavná vlastnosť a účel, teda uspokojovať. Pandora tak vlastne predstavuje prvú ideu sexuálneho robota. Práve najväčší prienik medzi antickou a v súčasnosťou predstavuje Pandorino pohlavie, teda fakt, že tak ako ona, tak aj moderné *sexboty* majú vo veľkej miere, ak nie vždy podobu ženy. Aká je príčina toho, že v rámci *sexbotov* dominujú ženské podoby humanoidov? Jednou z odpovedí je všeobecné zloženie vedeckej komunity, ktorá je prevažne mužská[\[38\]](#). Ak by sme mali túto odpoveď porovnať so starogréckym mytologickým kontextom, našli by sme významné paralely, hoci spojenie vedecká komunita referuje v súčasnosti na iné spoločenstvo ako v antike. Medzi najvýznamnejších gréckych vynálezov zaradíme najmä boha Héfaiosta (okrem Pandory zostrojil napríklad mechanického robota menom Talos, samo-pohyblivú trojnožku[\[39\]](#)), Daidala (vytvoril labyrint na Kréte[\[40\]](#), samo-pohyblivé sochy[\[41\]](#) atď.) a čiastočne aj Palaméda známeho z Trójskej

vojny, ktorý údajne vynášiel niektoré písmena alfabetu, rôzne váhy a miery či hru podobnú šachu s názvom *pessoi*[42]. Vyššie sme medzi mytologickými tvorcami a vynálezcami spomínali aj ženské meno – išlo o čarodejníčku Médeiu. Medzi Médeiou a práve menovanými mužskými vynálezcami je však jeden významný rozdiel. Nielenže sú jej aktivity ojedinelé, Médeia nemá svoje nadanie prirodzene, ale je čarodejníčkou, zároveň je akoby vylúčená na okraj spoločnosti, žije na ostrove Kolchida, moderným jazykom povedané – je vylúčená z vedeckého života a komunity. Zároveň Médeia nevytvára inteligentné technológie, či už v mužskej, alebo ženskej podobe, ale jej oblasťou záujmu je *biotechné*, to znamená, že dokáže napríklad pomocou *farmakoi* predĺžiť hrdinov život[43].

Záver

Hésiodova Pandora, tak ako ju nachádzame v *Theogónii* či v *Prácach a dňoch*, nebola zrodená, ale stvorená. Spolu s inými charakteristikami tak Pandora spadá do vymedzenia, s ktorým pracuje bádatelka Mayor – pod umelý život v gréckej mytológii zaraďujeme všetko to, čo bolo *stvorené*, a *nie zrodené*, a do kategórie ľudí a bohov zas naopak to, čo bolo *zrodené*, a *nie stvorené*. Táto dichotómia je však, podľa nás, problematická, pretože v starogréckej mytológii, podobne ako *automata* či *gynoid* Pandora, boli aj prví ľudia stvorení (dokonca rovnako ako Pandora z hliny). Vznikla tak potreba rozšíriť či bližšie vysvetliť túto dichotómiu. V našom texte sme identifikovali viacero momentov, v rámci ktorých nachádzame rozdiely medzi stvorením ľudí a stvorením Pandory. Nazdávame sa, že tieto doplnenia prispeli k pozitívnej odpovedi na otázku, ktorá stojí v nadpise nášho článku, t. j. či predstavuje Hésiodova Pandora prvú ideu *fembotu* v západnom európskom myslení. Podľa našej analýzy hlavný rozdiel medzi stvorením umelého života Pandory a ľudského života spočíva v pridaní rozhodujúcej zložky do hlinenej zmesi. Išlo o „nebeskú“ zem, vdýchnutie života, duše, resp. ohňa, ktorý sa v platonizme stáva symbolom participácie na božskom (racionálna zložka duše). Ďalšie významné rozdiely spočívajú v povahe vynálezcu (olympskí bohovia verzus titáni), v tom, že Pandora nie je stvorená pre samú seba, ale pre niekoho iného (recipient slabomyselný *technosexuál* Epimétheus), v počte stvorených súcien a nakoniec v konkrétnom pohlaví toho, čo bolo stvorené.

Na záver môžeme konštatovať, že starogrécky fetišistický zvyk *agalmatofilie*, na ktorý odkazujú mytologické príbehy o kráľovi Pygmalionovi, ako aj mýtus o stvorení Pandory, v mnohom predznamenáva súčasnú dobu a mnohé filozofické problémy, ktoré sa vynárajú spolu s rozvojom inteligentných technológií. Sexuálne roboty v 21. storočí a ich zavedenie do spoločnosti čelia podobným morálnym problémom, aké so sebou niesli tieto idey v dávnej minulosti. Jedným z najväznejších problémov sa stáva otázka vzťahu medzi realitou a reprezentáciou reality – vedie výroba ženských sexuálnych robotov s nerealistickým dokonalým výzorom k objektivizovaniu ženského tela a k morálne spornému správaniu voči reálnym ženám[44]? Stáva sa zavedenie takýchto *fembotov* do spoločnosti krásnym zlom?

This research was supported by the University of Oxford project 'New Horizons for Science and Religion in Central and Eastern Europe' founded by the John Templeton Foundation. The opinions expressed in the publication are those of the author and do not necessarily reflect the view of the John Templeton Foundation.

Literatúra

BAUDRILLARD, J.: *In the Shadow of the Silent Majorities...or the End of the Social. And Other Essays*. New York: Semiotext(e) 1983.

BAUDRILLARD, J.: *The Illusion of the End*. Oxford: Polity Press 1994.
ISBN: 0-7456-1221-0.

BAUDRILLARD, J.: *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University of Michigan Press 1994.
ISBN: 978-0-472-09521-6.

BAUDRILLARD, J.: *The Consumer Society: Myths and Structures*. London: Sage 1998.
ISBN: 0-7619-5691-3.

BAUDRILLARD, J.: *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum 2001. ISBN: 80-902836-7-5.

- BAUDRILLARD, J.: *Seduction*. Montréal: CTheory Books 2001. ISBN: 0-920393-25-X.
- BAUDRILLARD, J.: War Porn. In: *International Journal of Baudrillard Studies*, vol. 2, 2005, no. 1. URL: <https://baudrillardstudies.ubishops.ca/war-porn/>
- BAUDRILLARD, J.: *The Intelligence of Evil: Or the Lucidity Pact*. London: Bloomsbury 2013. ISBN: 978-1-7809-3643-7.
- BRÁZDA, R.: Jean Baudrillard – simulace, simulakra a reverzibilita. In: Baudrillard, J. *Dokonalý zločin*. 1. vyd. Olomouc: Periplum 2001, s. 157–180.
- MALINOWSKI, B.; REDFIELD, R.: *Magic, Science and Religion and Other Essays*. Boston: Beacon Press 1948. URL: https://monoskop.org/images/4/41/Malinowski_Bronislaw_Magic_Science_and_Religion_and_Other_Essays_1948.pdf
- VINCENZO, G.: *New Ritual Society: Consumerism and Culture in the Contemporary Era*. Cambridge Scholars Publishing 2018. ISBN: 1-5275-1090-5.
- VOLKMER, I.: Conflict-related Media Events and Cultures of Proximity. In: *Media, War & Conflict*, vol. 1, 2008, no. 1, pp. 90–98.
- YTREBERG, E.: *Media and Events in History*. Cambridge: Polity Press 2022. ISBN: 978-1-5095-4540-7.

P o z n á m k y

- [1] Tento výraz prvýkrát použil Isaac Asimov v roku 1979 ako ženský ekvivalent pre označenie robota, ktorý má mužský zovňajšok – *android*. V texte používame aj výraz *gynoid* a aj výraz *fembot* – *fembot* je ženská alternatíva pre slovo *robot*, *gynoid* pre *android*.
- [1] Tento výraz prvýkrát použil Isaac Asimov v roku 1979 ako ženský ekvivalent pre označenie robota, ktorý má mužský zovňajšok – *android*. V texte používame aj výraz *gynoid* a aj výraz *fembot* – *fembot* je ženská alternatíva pre slovo *robot*, *gynoid* pre *android*.
- [2] Por. viac NÁVRAT, P. – BEŇUŠKOVÁ, L. – KAPUSTÍK, I. – KOSKOVÁ, G. – POSPÍCHAL, J.: *Umelá inteligencia*. Bratislava: Slovenská technická univerzita 2006. ISBN: 80-227-1645-6.
- [3] Por. MAYOR, A. (2018): *Gods and Robots: Myths, Machines and Ancient Dreams of Technology*, Princeton: Princeton Universtiy Press 2018, p. 1. ISBN: 978-0691183510.
- [4] MAYOR, A. (2018): *Gods and Robots: Myths, Machines and Ancient Dreams of Technology*, Princeton: Princeton Universtiy Press 2018, ISBN: 978-0691183510.
- [5] MAYOR, A. (2018): *Gods and Robots: Myths, Machines and Ancient Dreams of Technology*, Princeton: Princeton Universtiy Press 2018, p. 2, ISBN: 978-0691183510.
- [6] HÉSIODOS, *Theog.* 570-589, prel. Zelinová – Kalaš, In: ZELINOVÁ, Z. – KALAŠ, A.: *Hesiodov svet vo veršoch. Pramene a interpretácie*. Bratislava: Iris 2022, ISBN: 978-80-8200-084-2.
- [7] Por. HESIOD: *Works and Days*. Trans. ed. West, M., Oxford: Oxford University Press 1978, p. 164, ISBN: 978-0198140054, kde Martin West uvádza viacerých antických autorov, ktorí identifikovali Pandoru s Gaiou: Hippon. 104.48, Philoch. *FGH* 328F 10 v.1; Dio. 3.57.1; Philo. *de opif. mundi*, 133; *de aetern. mundi* 63; Philostr. VA 6.39; Orph. *Arg.* 974f.; Homér *epig.* 7.1.
- [8] HOMÉR, *Il.* XXI. 470.
- [9] HÉRODOTOS, *His.* 9. 97.
- [10] HÉSIODOS, *Theog.* 582.
- [11] Por. TRESCÉNYI-WALDAPFEL, I.: The Pandora Myth. In: *Acta Ethnographica, Academiae Scientiarum Hungaricae*, vol. 4, 1955, no. 1 – 4, p. 106.
- [12] NEILS, J.: The Girl in the *Pithos*: Hesiod's *Elpis*. In: BARRINGER, J. – HURWIT, J. (eds.): *Perikleian Athens and Its Legacy: Problems and Perspectives*. Austin: University of Texas Press 2005, p. 39, ISBN: 978-0292706224.
- [13] Por. PSEUDO-APOLLODOROS, *Bibliotheca* III.14.3, OVÍDIUS, *Met.* X. 243.
- [14] Por. LUKIÁNOS, *Amores* 13-16 a PLÍNIUS STARŠÍ 36.4.21.
- [15] FILOSTRATOS, *Životopisy sofistov* II.18.
- [16] Por. MAYOR, A.: *Gods and Robots: Myths, Machines and Ancient Dreams of Technology*,

Princeton: Princeton University Press 2018, pp. 166 – 167, ISBN: 978-0691183510.

[17] Por. tiež WOSK, konkrétne prvú kapitolu: Simulated Women and the Pygmalion Myth, In: WOSK, J.: *My Fair Ladies: Femal Robots, Androids, and Other Artificial Eves*. London: Rutgers University Press 2015, pp. 9 – 30, ISBN: 978-0813563374.

[18] MELZER, P.: *Alien Construction: Science Fiction and Feminist Thought*. Texas: University of Texas Press 2006, ISBN: 9780292795822.

[19] MELZER, P.: *Alien Construction: Science Fiction and Feminist Thought*. Texas: University of Texas Press 2006, p. 120, ISBN: 9780292795822.

[20] Por. viac WOSK, J.: *My Fair Ladies: Femal Robots, Androids, and Other Artificial Eves*. London: Rutgers University Press 2015, pp. 55 – 136, ISBN: 978-0813563374.

[21] RUDMAN, L., A. – GLICK, G. – FISKE, S. T.: *The Social Psychology of Gender: How Power and Intimacy Shape Gender Relations*. New York: Guilford Press 2008, p. 178, ISBN: 9781462546794.

[22] Vtláčanie rodových stereotypov do konštrukcie robotov nie je problémom len v rámci ich zobrazenia v pop-kultúre, ale aj reálnym spoločenským problémom v niektorých krajinách, napr. v Japonsku, por. viac ROBERTSON, J. (2010): Gendering humanoid robots: robo-sexism in Japan. In: *Body Soc.* vol. 16, 2010, no. 2, pp. 1 – 36.

[23] HOMÉR, *Od.* VIII. 494.

[24] HÉSIODOS, *Theog.* 585.

[25] Por. viac k tomuto problému: WISEMAN, E.: Sex, love and robots: Is this the end of intimacy? In: *The Guardian* (Online), 13 December 2015. <http://www.theguardian.com/technology/2015/dec/13/sex-love-and-robots-the-end-of-intimacy>; RICHARDSON, K.: The

asymmetrical 'relationship': parallels between prostitution and the development of sex robots. In: *ACM SIGCAS Comput Soc*, vol. 45, 2016, no. 3, pp. 290 – 293 a tiež WILKS, Y. (ed.): *Close engagements with artificial companions key social, psychological, ethical and design issues*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company 2010, ISBN: 9789027288400.

[26] Apollodóros vo svojej *Knižnici* uvádza, že aj Pygmalion – socha, ktorá ožila – mala potomkov syna menom Paphos a dcéru Metharme, por. *Lib.* III. 14.3.

[27] HÉSIODOS, *Theog.* 591.

[28] Je potrebné zdôrazniť, že medzi mytologickou reflexiou vzniku prvých ľudí u Hésioda a Ovídia dochádza k značnému kultúrno-historickému posunu. Nazdávame sa však, že je možné Ovídia použiť ako zdroj na doplnenie Hésiodových úvah, pretože latinský autor vychádzal z neskorších reinterpretácií hésiodovských mýtov a sám sa hlásil k Hésiodovomu odkazu, por. k tejto problematike ZIOGAS, I.: *Ovid and Hesiod*. Cambridge: Cambridge University Press 2013, pp. 1 – 19, ISBN:979-107-00741-3.

[29] Por. ARISTOFANÉS, *Aves* 686; PAUSIANIAS X. 4.4; OVÍDIUS, *Met.* I. 82.

[30] Prel. Z. Zelinová. Z hľadiska ďalšej interpretácie textu sme zvolili zrozumiteľnejší, prozaický preklad, por. pôvodný latinský text: *Sanctius his animal mentisque capacius altae deerat adhuc et quod dominari in cetera posset: natus homo est, sive hunc divino semine fecit, ille opifex rerum, mundi melioris origo, sive recens tellus seductaque nuper ab alto aethere cognati retinebat semina caeli. Quam satus Iapeto, mixam pluvialibus undis, finixit in effigiem moderatum cuncta deorum, pronaque cum spectent animalia cetera terram, os humini sublime dedit caelumque videre iussit et erectos ad sidera tollere vultus: sic, modo quae fuerat rudis et sine imagine tellus indiut ignotas huminum conversa figuras, Met.* I. 76-88.

[31] PLATÓN, *Prot.* 320c-322a.

[32] PLATÓN, *Prot.* 322a.

[33] V rámci platonizmu zohráva kontemplácia racionálnej zložky duše toho, čo je božské významnú úlohu – takúto schopnosť má len človek, ktorý sa narodí so zlatom v duši a jeho prirodzenosť túži po pravom poznaní, por. PLATÓN, *Resp.* 415a.

[34] Por. *DK B 77*.

[35] HÉSIODOS, *Theog.* 512.

[36] HÉSIODOS, *Op.* 69 – 89.

- [37] Z literárneho hľadiska v rámci Hésiodovho opisu Pandory je potrebné rozlíšiť prostriedok a cieľ. Zdá sa, že krása prvej ženy je prostriedok k tomu, aby sa Hésiodos mohol venovať otázke manželstva a s ním spojených problémov (cieľ Hésiodovho výkladu), por. *Theog.* 603 – 606.
- [38] SPARROW, R.: Robots, Rape and Representation. In: *Int J of Soc Robotics*, Vol. 9, 2017, p. 465.
- [39] Por. HOMÉR, *Il.* XVIII. 372 – 381.
- [40] Por. PSEUDO-APOLLODOROS, *Bib.* III. 213.
- [41] Por. CALLISTRATOS, *Desc.* 8 – 9.
- [42] Por. HYGINUS, *Fabulae* 277.
- [43] Por. viac MAYOR, A.: *Gods and Robots: Myths, Machines and Ancient Dreams of Technology*, Princeton: Princeton University Press 2018, pp. 33 – 43, ISBN: 978-0691183510.
- [44] Jeden z najväčších morálnych problémov v súčasnosti spôsobil vynález sexuálneho *fembota*, ktorý dokáže povedať „nie“ a vyvoláva tak množstvo filozofických otázok dotýkajúcich sa vzťahu reprezentácie znásilnenia a znásilnenia samotného, por. SPARROW, R.: Robots, Rape and Representation. In: *Int J of Soc Robotics*, vol. 9, 2017, p. 477.

Mgr. Zuzana Zelinová, PhD.

Filozofický ústav Slovenskej akadémie vied v.v.i.

Klemensova 19

811 09 Bratislava

e-mail: zuzana.zelinova@savba.sk

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5316-8929>